

<http://artnodes.uoc.edu>

## ARTÍCULO

## NODO: «HISTORIA(S) DEL ARTE DE LOS MEDIOS»

# Racionalización imaginativa y archivo especulativo

## Ideas sobre lenguaje en las bases de datos de arte de los medios\*

**Nina Wenhart**

Historiadora de arte de los medios e investigadora independiente

Fecha de presentación: octubre 2013

Fecha de aceptación: noviembre 2013

Fecha de publicación: noviembre 2013

**Resumen**

El discurso contemporáneo se suele referir a la especulación de forma negativa: a transacciones peligrosas y arriesgadas, y a afirmaciones que no pueden demostrarse en el lenguaje cotidiano. En filosofía, supone una manera de generar conocimiento cuando los métodos tradicionales alcanzan sus límites: su sentido original era «observación»; la interpretación latina derivaba de la palabra griega para designar la «teoría». Esta noción del término se opone a su uso predominante actual.

La noción que prefiero procede de mi abuela. Era una bohemia en el sentido geográfico, no de estilo de vida. Era granjera y muy práctica. En vez de «Tengo que pensar en algo», decía «Tengo que especular sobre ello». Al mismo tiempo miraba al techo, como si pudiera ver y comparar mentalmente distintos escenarios a los que acercarse o alejarse, rebobinar o avanzar, examinar, cambiar y reordenar con todo detalle. Al imaginar (*imagineering*) y prever opciones de futuro, seguía una línea de pensamiento y evaluaba sus efectos. Adoptaba un enfoque iterativo para llegar a un cierto tipo de experiencia, y elegir así una opción en la que se basar a continuación sus acciones de una manera segura. Combinaba así racionalización y pensamiento creativo, de forma comparable a lo que ahora denominamos «investigación-acción».

**Palabras clave**

archivo, enfoques especulativos, arte digital, esquemas categóricos

\* Artículo publicado en *Speculative Scenarios publication: Speculative Scenarios, or what will happen to digital art in the (near) future*, editado por Annet Dekker. Eindhoven/Rotterdam: Baltan Laboratories/The New Institute, 2013.

## *Imaginative Rationalisation and Speculative Archiving*

### *Thoughts about language in media art database archives*

#### **Abstract**

*In contemporary discourse, speculation generally refers – in a negative context – to risky or hazardous business transactions and to statements in everyday language that cannot be proven. In philosophy, speculation is a way of generating knowledge when traditional methods reach their limits. In its original sense, speculation means “observation”, a Latin interpretation derived from the Greek word *theoria*. This notion of the term is quite the opposite of its current predominant use.*

*The meaning I prefer comes from my grandmother. She was Bohemian – geographically, not in her lifestyle. She was a farmer and a very practical person. Instead of saying “I have to think about something”, she would say “I need to speculate about it”. This was combined with gazing at the ceiling as though she could see and compare different scenarios there that she could zoom in and out of, rewind and fast-forward, examine, change and rearrange in every detail. By imagineering and envisioning future options, she could pursue a train of thought and evaluate its effects. It was an iterative approach to arriving at a certain kind of experience and security regarding the option on which to base her next actions, a combination of rationalisation and creative thinking that is comparable to what we now call action research.*

#### **Keywords**

*archiving, speculative approaches, digital art, categorical schemes*

### **«Más allá de razones limitadas»**

Alfred North Whitehead afirmaba que «en esencia, la razón especulativa se encuentra libre de método. Su función es ahondar en las razones generales más allá de las limitadas, entender todos los métodos coordinados en una naturaleza que solo se entiende trascendiendo todo método. » (Whitehead, 1929, pág. 65). Por supuesto, Whitehead no se refería al arte de los medios, sino a los sistemas y categorías en general. No obstante, como muchos de los temas vinculados a las bases de datos de arte de los medios surgen de estos sistemas y categorías, sus ideas pueden superponerse a nuestra área de interés. En el campo del archivo digital y la preservación de arte de los medios abundan los desafíos. Los métodos tradicionales han llevado a un punto muerto en lo que respecta a encontrar soluciones aceptables. Por lo tanto, sugiero el archivo especulativo como un tipo de pensamiento creativo que se basa en nuestro conocimiento vasto y nuestra experiencia del fracaso. La especulación supone un enfoque tan arriesgado como cualquier otro elemento relacionado con el archivo de arte de los medios. La diferencia radica en que, *conceptualmente*, incluye la posibilidad y probabilidad del fracaso. Dejar atrás los fundamentos seguros de estrategias tradicionales no digitales que son inadecuadas para el arte de los medios supone un intento de desarrollar estrategias, conceptos y experimentos de archivo procedentes de la cultura digital. También implica replantearse suposiciones, definiciones

y prácticas clave respecto al archivo. Como describió Whitehead en la cita precedente, el pensamiento imaginativo o especulativo no debe ser dogmático, ni limitarse de entrada por categorías; ha de ser curioso y necesariamente imparcial. Pero también exige un fundamento estable. Tomaré estas ideas como punto de partida de este ensayo. Uno de los aspectos de este proceso consiste en revelar la dependencia contextual y la historicidad de los archivos de bases de datos deconstruyendo sus metadatos descriptivos. Representados sin ambigüedades, estos metadatos parecen existir en algún punto más allá del espacio y del tiempo.

### **Un análisis de metadatos descriptivos**

Vamos a viajar un poquito en el tiempo entre finales de la década de 1990s y mediados de la siguiente, cuando se produjo el apogeo de las bases de datos para el arte de los medios. Un componente importante de los archivos establecidos durante este periodo son sus metadatos descriptivos, los datos sobre datos que no se generan automáticamente, sino que consisten en interpretaciones (procedentes de una sola persona, de un grupo de expertos o a veces incluso del «conocimiento compartido»). Es importante señalar la diferencia entre una interpretación que se da entre varias igualmente aceptables, y cuando las interpretaciones se reducen a una sola que se considera indicativa de la verdad (*truth-indicating*).

Al crear sus metadatos descriptivos, las cinco bases de datos comparadas a continuación seguían enfoques distintos. Algunas se basaban en una terminología estándar como el Art & Architecture Thesaurus de Getty, otras habían generado su vocabulario partiendo de cero, y aún había otras que incluían prácticas participativas en su terminología. En lo que respecta a poner nombre y ordenar por nombre, lo primero que se plantea es cómo y qué sabemos, y qué no. Los que ponen nombres crean mundos de conocimiento, determinan qué hay en ellos, y cómo se relaciona todo. En estos actos radica un poder enorme, aún más cuando el poner nombre se conecta con el estructurar. Las bases de datos no se limitan a poner nombres: crean sistemas de conocimiento público. Al excluir y estructurar, reafirman e incorporan poder. Sus interpretaciones sufren un cambio cualitativo: en el entorno tecnológico de la base de datos, la interpretación se convierte en un hecho innegable que parece «descubrirse»; lo «natural» equivale a lo «verdadero» en vez de considerarse un constructo cultural dependiente del contexto. La diferencia que se plantea es que lo «natural» implica las leyes y esencias de la naturaleza, mientras que lo «verdadero» indica elección, cultura y autoría y una visión particular entre varias. Se trata de una estrategia hegemónica que se lleva a cabo con palabras. Este enfoque ha sido atacado por los deconstruccionistas durante décadas, y vuelve a aparecer en los sistemas de archivo que ni tecnológica ni teóricamente tienen que basarse en jerarquías inequívocas. Esta combinación supone el cierre del sistema, y a menudo se ha revelado como un obstáculo para el crecimiento y el cambio necesario: cualquier proyecto incorporado recientemente cuestionará y no tardará en contradecir la falta de ambigüedad del sistema. En un campo todavía emergente como el del arte de los medios se plantea un problema importante de sostenibilidad, y por lo tanto respecto a una de las tareas clave del archivo. El destino de estas bases de datos constituye el mismo de todos los sistemas cerrados: se desarrollan hasta alcanzar un estado de entropía máxima y «padecen insuficiencia e incoherencia». (Whitehead, 1985, pág. 6). La estructura cerrada y el desarrollo de contenido dejan de encajar. Saludemos a la segunda ley de la termodinámica.

Me gustaría resumir, muy brevemente, los resultados de lo que fue un análisis en profundidad de cinco bases de datos (Wenhardt, 2010). Mi investigación se centraba en cómo se concebían y estructuraban los metadatos descriptivos, y qué incluían y excluían. Así, gravitaba en torno a cuestiones de tipo especulativo para plantear enfoques alternativos. Para mi análisis escogí los archivos de V2\_, la Daniel Langlois Foundation, Rhizome ArtBase, la Database of Virtual Art, y netzspannung.org. Recopilé datos de entre 2006 y 2010. Desde que se llevó a cabo esta investigación, muchos de estos archivos pueden haberse interrumpido o cambiado significativamente.

El primer problema con el que me encontré fue que la mayoría de estos archivos no articulaban cómo se había creado su vocabulario.

Las principales excepciones respecto a este tema son V2\_ y Rhizome ArtBase (y a través de sus productos, también obtuve información acerca de la creación del vocabulario de la Langlois Foundation).

El segundo reto fue acceder al listado completo de términos. Por poner un ejemplo: en el caso de netzspannung.org, se podía acceder a su vocabulario con la herramienta «Archive Browser»<sup>1</sup>. No obstante, esta lista plana de 1700 términos no indicaba cuáles creó netzspannung y cuáles los usuarios, y tampoco proporcionaba información sobre la estructura interna de los términos de netzspannung. El único modo de saberlo consistía en enviar un proyecto a su archivo. En la máscara de entrada del proyecto se presentaba la única oportunidad de ver los términos de netzspannung, un vocabulario de 120 palabras dividido en tres categorías: técnica, formato y tema (de los 40 términos presentes en la categoría técnica, 11 son distintas versiones de rastreo o *tracking*). Las 1700 palabras restantes habían sido generadas por los usuarios, aunque no todas tenían sentido (aparecían por ejemplo Aaa, sdfdsd, sxjkh hfjk asfjkl). El archivo netzspannung presenta una mezcla de términos propios y generados por el usuario, de lista plana y de terminología levemente estructurada.

Rhizome había adoptado un enfoque muy interesante con su vocabulario plano y dinámico. Cuando se llevó a cabo esta investigación, consistía en un conjunto de términos proporcionados por los editores (el más estable), otro creado por los artistas que enviaban proyectos (muy dinámico), y un tercero denominado «Active Terms», una reserva de los 100 términos más usados durante un periodo de tiempo.

El vocabulario de la Daniel Langlois Foundation consiste en una lista plana de términos basada en el Art & Architecture Thesaurus de Getty. V2\_ también había decidido incorporar la estructura del Art and Architecture Thesaurus, que incluía hasta nueve niveles de subcategorías.

Y, por lo que respecta al tesoro de la Database of Virtual Art, se accedía fácilmente expandiendo todas sus categorías al mismo tiempo. Así, resultaban visibles el vocabulario y la estructura de hasta cuatro niveles de subcategorías.

Resumiendo, mi análisis detectó que cada base de datos utilizaba diferentes enfoques estructurales: listas planas, taxonomías jerárquicas y enfoques mixtos.

Como el alcance y el contenido del vocabulario de estos archivos variaban enormemente, una de las palabras de moda de aquella época era «interoperabilidad», tecnológica así como de «términos de términos». En relación con las terminologías, la «falta de un vocabulario estándar» se consideraba un obstáculo importante para establecer conexiones entre archivos. Todo el mundo utilizaba etiquetas distintas para cosas parecidas, a veces para las mismas obras de arte (V2\_ 2003b). Se esperaba que la interoperabilidad entre los archivos mejorara al unir y fusionar términos. ¿Pero resulta realmente deseable

1. Véase: <<http://netzspannung.org>>

crear un vocabulario estándar y eliminar posibles interpretaciones al seleccionar una sola y preferida? Mi investigación mostraba que el conjunto de las bases de datos solo compartía diez términos, entre los que se encontraban «vida artificial» (*Artificial Life*), «vigilancia» (*Surveillance*) y «realidad virtual» (*Virtual Reality*). Muchos eran bastante poco específicos o muy generales («animación» o *Animation*, *performance*, «televisión» o *Television*, «colaboración» o *Collaboration*); otros reflexionaban más sobre el archivo digital en sí («archivo» o *Archive*; «base de datos» o *Database*; «historia» o *History*). Al otro extremo del espectro, los términos específicos de una base de datos solo proporcionaban información sobre el enfoque que adoptaba ese archivo en particular. Pero esos términos me resultaban mucho más interesantes que los compartidos. Es más, la yuxtaposición de los distintos atributos que cada archivo seleccionaba contribuía a una mejor comprensión de la obra de arte. Los términos no compartidos ofrecían la oportunidad de identificar ciertas interpretaciones, por ejemplo en la Langlois Foundation o en Rhizome ArtBase. Así, volvía a situarse en perspectiva la noción anónima e indicativa de la verdad que tendía a adoptar la terminología en un solo archivo, a considerarse que se trataba de una interpretación entre varias igualmente aceptables. Esa perspectiva no podía detectarse a escala de la terminología específica de cada base de datos, y también se habría evitado si se hubiera aplicado una terminología unificadora estándar. Multitud de relaciones y comparaciones podían inferirse al *metanivel* especulativo que planteé, lográndose así cierta interoperabilidad basada al mismo tiempo en superposiciones y diferencias.

## Esquemas categóricos y reducción de la complejidad

Me gustaría retrotraer este discurso comparativo a las categorías de bases de datos singulares. Las categorías constituyen un modo de hacerse una idea general sobre un sistema. Al trazar el mapa del territorio de un archivo se reduce la complejidad y se obtiene un beneficio a escala macro; pero se produce el efecto contrario a nivel micro, donde la misma estrategia oculta información. La pregunta es cómo ambos objetivos —proporcionar una idea general así como información detallada— pueden combinarse dentro de una misma estructura. Pensar en términos de cualidades esenciales simplifica las cosas. Un requisito esencial de un sistema que cree en y se basa en categorías estructuradas jerárquicamente es que asume que todos sus rasgos esenciales se conocen de antemano, y que todo lo que hay en el mundo del arte de los medios puede clasificarse en ellos. Por lo tanto, al cerrar categóricamente la estructura de un sistema se asume que no llegarán a descubrirse más cualidades esenciales. El futuro queda suspendido en tales conceptos. Hagamos un pequeño experimento mental: ¿si estas bases de datos de arte de los medios hubieran existido desde 1985, qué categorías habrían incluido? ¿Y

cómo habrían abordado el *net art*, cómo se habría añadido posteriormente algo tan distinto al sistema?

El principio de exclusión que se da en las bases de datos presenta dos aspectos. Semánticamente excluye interpretaciones (es decir, ambigüedad y caos) para generar orden, lo cual «empobrece» el conocimiento y reafirma el poder. Estructuralmente, prescribe un número muy limitado de relaciones posibles, y un solo lugar para cada cosa. «El esquema de categorización responde a las limitaciones físicas de almacenamiento, a la incapacidad humana de recordar la ubicación más que de unos centenares de cosas al mismo tiempo», escribe Clay Shirky, quien continúa diciendo que «si no hay estante, el solo hecho de *imaginarse* que hay un solo modo de organizar las cosas supone un error» (Shirky, 2005). Un sistema de categorías implica verdad, lo cual, cualitativamente, es muy distinto de la interpretación. Estas contradicciones internas también coinciden con las externas: en el archivo de una base de datos, el conocimiento sigue la lógica de sus creadores. Pero cuando el usuario busca algo, no se dirige primero a estos archivos, sino que utiliza un motor de búsqueda. Y es probable que lo que teclee no coincida con la terminología experta de la base de datos. En este sentido, el término de búsqueda ya es un tipo simple y no sistemático de metadato descriptivo. Puede que no se trate de un término que escogería un experto, pero supone una ayuda para buscar y empezar a dar forma al pensamiento. El término de búsqueda simple y el del experto se comunican por medio de la obra de arte. Cuando me empecé a interesar por el arte de los medios, quería encontrar información sobre un hombre calvo que recorría en bicicleta un entorno virtual hecho de letras. Y ahí estaba, entre los resultados de búsqueda, «The Legible City» (1989) de Jeffrey Shaw.

## «Aventuras para aclarar el pensamiento»

Al final, poner nombres siempre implica excluir la contingencia y reafirmar el poder. Como escribió Donna Haraway: «Puede que Lineo pensara que era el ojo de Dios, el segundo Adán que construyó la ciencia, el conocimiento fidedigno, cuando anunció por fin los nombres correctos de las cosas. E incluso en nuestra época [...] el debate científico supone una lucha en la que el lenguaje anuncia qué contará como conocimiento público». (Haraway, 1991, pág. 91). Lo que en algún momento puede ser el «nuevo paradigma» de la ciencia contemporánea aún no es absoluto. Poner nombres, y el conocimiento público derivado de esa acción, siempre es un acto histórico y dependiente del contexto. No existe un «nombre correcto».

Los esquemas de categorización establecen principios *antes* de descubrir hechos. «El afán de generalización es contundente, pero se exagera su tasa de éxito prevista», pues suscita una «exactitud que está fuera de lugar. [...] Existen aspectos de realidades que sencillamente se ignoran mientras restringimos el pensamiento a las categorías» (Whitehead, 1985, pág. 7). Como indica Whitehead, lo

que debería buscarse no es que los principios queden establecidos con claridad de entrada, sino que surjan como resultado del proceso intelectual, o que se vayan creando mutuamente. Las categorías funcionan como reglas fijas. Pero esa estructura resulta insuficiente en un mundo que sigue desarrollándose, ya que generará resultados incoherentes y el sistema cerrado se acabará desmoronando. Alcanzar la precisión final a través del lenguaje es un ideal. Con sus conceptos de «semejanzas de familia» y «juegos de lenguaje», Ludwig Wittgenstein rindió homenaje a estas realidades y desarrolló un modelo para relacionar y ordenar contenido que no se basa en elementos esenciales, y cuyas reglas se inventan y cambian «sobre la marcha (*as we go along*) [...] ¿Y no se da también el caso en que jugamos y nos inventamos las reglas sobre la marcha (*make up the rules as we go along*)? Y también incluso aquel en que las alteramos sobre la marcha (*as we go along*)» (Wittgenstein 2001, págs. 33-83).

«El racionalismo es una aventura para aclarar el pensamiento, progresiva y nunca final» (Whitehead, 1985 pág. 9). En áreas en las que el conocimiento se genera a partir del lenguaje, la especulación ofrece un modo de trabajar con aproximaciones, de mostrar que el conocimiento siempre depende del contexto, que es un proceso dinámico y abierto. Según Whitehead, esta racionalización imaginativa combina una vertiente racional y otra empírica, la coherencia y la lógica con la suficiencia y la aplicabilidad (Whitehead, 1985, pág. 3). Que sea universal depende de su capacidad para comunicarse. Cualquier estabilidad que se alcance es temporal, y plantea nuevas preguntas que abren nuevos caminos para investigar. En vez de considerar el cambio y la apertura como obstáculos a la estabilidad, los sistemas sostenibles deberían concebirse como procesos en curso. Como el archivo digital constituye una disciplina aún muy joven y sus métodos y estrategias aún no se han consolidado, contamos con la ventaja histórica única de que todo se encuentra todavía en transición, de que podemos cuestionar cualquier estabilidad pre-

digital supuesta y replantearnos nuestras bases de conocimiento desde cero. ¿Por qué no disfrutar un poco de esta aventura en vez de limitarnos a temerla?

## Referencias bibliográficas

- HARAWAY, Donna. (1991). «The contest of primate nature: daughters of man-the-hunter in the field, 1960-80». En: *Simians, Cyborgs and Women. The Reinvention of Nature*. Nueva York: Routledge. Págs. 81 – 108.
- NETZSPANNUNG  
<<http://netzspannung.org/archive/browser/index.xsp?tab=keywords>>
- SHIRKY, Clay. (2005). *Ontology is overrated: categories, links, and tags* [en línea]. [Fecha de consulta: 3.5.2013].  
<[http://www.shirky.com/writings/ontology\\_overrated.html](http://www.shirky.com/writings/ontology_overrated.html)>
- V2\_. (2003a). *Deliverable 1.2. Documentation and capturing methods for unstable media arts* [pdf en línea] [Fecha de consulta: 03/05/2013]. <[http://v2.nl/files/2003/publishing/articles/1\\_2\\_capturing.pdf/view?searchterm=deliverable](http://v2.nl/files/2003/publishing/articles/1_2_capturing.pdf/view?searchterm=deliverable)>
- V2\_. (2003b). *Deliverable 1.3. Description models for unstable media art* [pdf en línea]. [Fecha de consulta: 3.5.2013].  
<[http://v2.nl/files/2003/publishing/articles/1\\_3\\_metadata.pdf](http://v2.nl/files/2003/publishing/articles/1_3_metadata.pdf)>
- WENHART, Nina. (2010). *The grammar of new media. Descriptive meta data in database archives for media art* [trabajo final de máster]. Krems: Danube University Krems.
- WHITEHEAD, Alfred North. (1985). *Process and reality*. Nueva York: The Free Press.
- WHITEHEAD, Alfred North. (1929). *The function of reason*. Boston: Beacon Press.
- WITTGENSTEIN, Ludwig. (2001). *Philosophical investigations*. Malden: Blackwell Publishing.



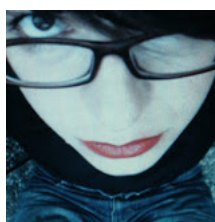
## Cita recomendada

WENHART, Nina (2013). «Racionalización imaginativa y archivo especulativo. Ideas sobre lenguaje en las bases de datos de arte de los medios». En: Pau ALSINA (coord). «Historia(s) del arte de los medios» [nodo en línea]. *Artnodes*. Nº. 13, pág. 120-125. UOC [Fecha de consulta: dd/mm/aa].  
 <<http://journals.uoc.edu/ojs/index.php/artnodes/article/view/n13-wenhard/n13-wenhard-es>>  
 DOI <http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i13.2014>



Este artículo está sujeto –si no se indica lo contrario– a una licencia de Reconocimiento 3.0 España de Creative Commons. Puede copiarlos, distribuirlos, comunicarlos públicamente, hacer obras derivadas y usos comerciales siempre que reconozca los créditos de las obras (autoría, nombre de la revista, institución editora) de la manera especificada por los autores o por la revista. La licencia completa se puede consultar en <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/es/deed.es>.

## CV



### Nina Wenhart

Historiadora de arte de los medios e investigadora independiente  
[nina.wenhard@gmail.com](mailto:nina.wenhard@gmail.com)

Historiadora de arte de los medios e investigadora independiente. Actualmente escribe sobre “archivo especulativo y conservación experimental de arte de los medios”, y ha finalizado el máster Media Art Histories del profesor Oliver Grau en la Danube University Krems, en Austria, con un trabajo sobre metadatos descriptivos en el arte de los medios. Ha trabajado durante muchos años en el campo del archivo y documentación de arte de los medios, más recientemente en el Ludwig Boltzmann Institute for Media.Art.Research, y antes de eso como jefa del estudio de vídeo de Ars Electronica Futurelab, donde creó sus archivos y trabajó principalmente con material de archivo. Ha impartido docencia sobre prehistoria de los nuevos medios en la School of the Art Institute of Chicago (SAIC) y en el programa Media Art Histories de la Danube University Krems.